

<b>23 Sachsen-Anhalt</b>		<b>ThoBi</b>	<b>Nr. 23171223124</b>
Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	Kürzel
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Cheverton, Mark</b>		ID: 1723171223124	
Zuname Vorname		Bewertung	
Illustrator/-in (Name, Vorn.)		<input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
<b>Fricke, Kerstin</b>		<b>Amerikanisch</b>	
Übersetz. von (Name, Vorn.)		Übersetz. aus Sprache	
<b>Ärger in der Zombiestadt</b>		Einsatzmöglichkeiten	
Titel		<input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
<b>Das Geheimnis um Herobrine</b>		Zielgruppe	
Reihe		<input type="checkbox"/> 0-3 <input checked="" type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input checked="" type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11	
<b>978-3-7415-2258-1</b>	<b>379</b>	<b>9,99</b>	
ISBN	Seitenzahl	Preis (EURO)	
<b>h.f.ullmann</b>	<b>Potsdam</b>	<b>2017</b>	
Verlag	Ort	Jahr	
<b>Taschenbuch / Heft /</b>		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja	
Medienart/Ausführung	<b>Fantastik</b>	(Wolgast-Preis)	
Gattung		Ersteldatum: .....	
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja			
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)		Schlagwörter	
.....		<b>Abenteuer / Außenseiter /</b>	
.....		.....	
.....		.....	
		Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
		Zentraldatei: <b>23.12.2017</b>	
		Verlag Datum	

**Inhaltsangabe**  
 Ist es nicht der Traum jedes Computerspielers oder jeder Computerspielerin, die Fülle digitaler Welten nicht nur spielerisch zu erkunden, sondern sie auch real zu erfahren? Z. B. die simple und doch tieferschürfbare Welt von "Minecraft"? Dann stünden einem oder einer alle Möglichkeiten offen und man könnte im Irgendwo des Nirgendwas neu anfangen – fern von der manchmal verstörenden Alltagswirklichkeit. Tommy ist das gelungen – dank der Erfindung seines Vaters und nicht zum ersten Mal.

**Beurteilungstext**  
 Tommy ist ein zwölfjähriger Junge, der mit seiner Mutter und seiner Schwester die meiste Zeit zusammenlebt. Der Vater ist oft auf Reisen, um seine eigenen Erfindungen zu verkaufen. Es ist das fast normale Leben eines Bald-schon-Jugendlichen, mit Mobbingproblemen in der Schule und Rollenfindungsprozessen in der Familie. Zum Glück gibt es "Minecraft". Dort ist er Gameknight999. Anders als der Name vermuten lässt – die Zahl hinter dem Namen verweist auf andere Nutzer mit der gleichen Namensidee –, ist er kein normaler Spieler. Er ist der "Benutzer-der-kein Benutzer" ist, weil er eine persönliche Beziehung zu den NPCs (Non-Player-Characters) dank Digitalisierungsmaschine seines Vaters aufgebaut hat. Die computeranimierten Figuren der digitalen Welt sind für ihn nicht nur Pixel, sondern Individuen. Er benutzt sie nicht, wie alles andere in dieser Welt, dass die Spieler und Spielerinnen nach Belieben ergänzen, transformieren und zerstören können. Er nimmt Anteil und hat auch schon sein Leben für sie riskiert. Er ist ein Schöpfer bzw. ein (Master-)Crafter, wie es in der "Minecraft"-Sprache heißt.  
 Nun braucht die Computerwelt erneut seine Hilfe. Ein anderer Crafter ist aufgetaucht, ein Schatten-Crafter, der auch Herobrine genannt wird. Das kommt daher, weil er dunkle Heroen erschafft - Monsterkönige. Sein Ziel: Er möchte raus aus "Minecraft" und dazu braucht er Gameknight999. Der muss außerdem damit zurechtkommen, dass er mit seiner Schwester erst mal in dieser Welt festhängt. Schlimmer noch, seine Schwester ist der absolute Anfänger und auch sonst ein Querkopf. Das Erwachsenwerden bringt Bewährungsproben manchmal blockweise mit sich.  
 Das Konzept des Romans – Teil 1 einer Trilogie – ist nicht neu. Psychische Probleme Heranwachsender werden literarisch mit Probedarstellungen in fantastischen Welten bearbeitet. Der zusätzliche Reiz ist hier, dass die Fantastik auf Spielrealitäten trifft. Am Ende der Geschichte erhält der Leser Koordinaten der Orte des Geschehens, um sie selbst online in Augenschein nehmen zu können. Auch darüberhinaus gibt es viele sprachliche Referenzen auf Objekte und Spielverhalten in dieser Computerwelt. Der Roman spricht Spielererfahrungen an.  
 Was könnte Nicht-Spieler daran interessieren?  
 Meiner Ansicht nach ist es die Grundidee des Spiels, die im Roman selbst zum Gegenstand wird. "Minecraft" ist eine Spiel, bei dem aus vorgegebenen Programmcodes eigene Programme und Designs hergestellt werden können. Es gibt ein Grundgerüst, das mit eigenen Ideen unter Anleitung von Youtube-Tutorials ausgeschmückt und verändert werden kann. Aus einer begrenzten Anzahl von Codes und Formen kann fast alles geschöpft – gecraftert – werden. Demgegenüber stehen die Zombies, die Spieler und Spielerinnen angreifen, d. h. den Schöpfung verhindern wollen. Sie werden im Buch vom Hass auf alles getrieben, das anders ist. Für sie zählt Uniformität. Der Clan ist das Wichtigste. Jeder opfert sich bereitwillig für das Gemeinwohl.  
 In diesem Spannungsfeld von Einzelem und Besonderem verläuft die Handlung und bewegt sich die Hauptfigur Tommy: als Benutzer-der-kein-Benutzer ist (Prometheus der Individualität). Held im Kampf gegen die Den-Erdboden-Gleichmachung des Jugendliteratur und Medien

Schattencrefters, aber auch als Vater-Ersatz, der seine Interessen für die Familie zurückstellen muss. "Minecraft" und diese Geschichte darüber könnten eine Plattform sein, auf der zwischen individuellem und gemeinschaftlichem Interesse verhandelt wird. Was wohl aus den Spielern/Spielerinnen und Leser/Leserinnen mit diesen Erfahrungen im Rucksack einst werden wird?

**23 Sachsen-Anhalt** Landesstelle Ausschuss Bearbeitung (Name, Vorname) **lupo** Kürzel Nr. **23171223113**

**Verf./Bearb./Hrsg.: Ehrhard, Dominique**  
 Zuname Vorname  
**Ehrhard, Dominique** **Brenneisen, Dagmar** **Französisch**  
 Illustrator/-in (Name, Vorn.) Übersetz. von (Name, Vorn.) Übersetz. aus Sprache

ID: 1723171223113  
 Bewertung  **sehr empfehlenswert**  
 **empfehlenswert**  
 **eingeschränkt empf.**  
 **nicht empfehlenswert**

**ArchiTek': Geniale Bauwerke selber basteln**  
**Titel**  
 Reihe  
**978-3-7415-2270-3** **32** **14,99**  
 ISBN Seitenzahl Preis (EURO)  
**Ullmannmedien** **2017**  
 Verlag Ort Jahr

Einsatzmöglichkeiten  **Büchereigrundstock**  
 **Klassenlesestoff**  
 **für Arbeitsbücherei**  
 Zielgruppe  **0-3**  **12-13**  
 **4-5**  **14-15**  
 **6-7**  **16-17**  
 **8-9**  **ab 18**  
 **10-11**

**Spiel / Arbeitsheft** **Sonstige**  **Ja**  
 Medienart/Ausführung Gattung Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? (Wolgast-Preis)  
 Empfehl. für Taschenbuchtipp  **Ja** **Erstelldatum:**

Schlagwörter  
**Bildende Kunst**

Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)  
**32 Seiten Bauanleitungen plus 48 Pappkarten mit vorgestanzten Bauteilen zum Heraustrennen**

Internet?  **Ja**  **Nein**  
 Zentraldatei: **23.12.2017**  
 Verlag Datum

Inhaltsangabe  
 Luftschlösser bauen kann jeder. Mit ArchiTek' werden kinderleicht geniale Bauwerke aus vorgestanzten Pappkarten.

Beurteilungstext  
 ArchiTek' mutet zunächst durch sein kleines, quadratisches Format (13 x 13 cm) und die dicken Pappseiten an wie ein Bilderbuch für die Jüngsten.  
 Auf den zweiten Blick fallen jedoch geometrische Muster auf, die vorgestanzte Elemente aus stabiler Pappe zieren. Diese lassen sich gut heraustrennen und Gruppen verschiedener Bauteil-Typen erkennen.  
 Ergänzt wird die Pappkartenbindung durch ein Heft mit gut nachvollziehbaren Bauanleitungen für 15 Gebäude. Hiervon wird zunächst ein Foto der fertigen Kirche, Brücke und anderer futuristischer Gebäude gezeigt mit Anzahl und Typ der benötigten Bauelemente. Die schrittweisen Illustrationen mit unterschiedlich farbigen Bauteil-Typen lassen die Gebäudevorlagen recht unkompliziert nachbauen.  
 Nach etwas Übung hiermit geben die vorgestanzten Bauteile durch verschiedene Formen, Farben und Muster Inspiration für vielfältige Eigenkreationen. Die 95 Teile sind eine Mischung aus schlichten geometrischen Mustern und schematischen Assoziationen (etwa rote Dreiecke als Dächer oder schwarz-weiße Muster in Fensterform). Dabei ist die Pappe sehr stabil und durch die einfache Stecktechnik sind es auch die fertigen Bauwerke. Die Anzahl der Teile ist so groß, dass auch mehrere Bauwerke gleichzeitig aufgebaut werden können.  
 Wenn auch mehrfach nutzbar und umbaubar, ist der Karton natürlich "nur" Karton und bei starker Beanspruchung anfällig für Schäden. Auch verloren gehen könnten die Einzelteile schnell. Es wäre optimal, wenn das ursprüngliche Buch nach dem Heraustrennen als Kiste funktionieren würde. Dafür ist es jedoch zu klein und kann eigentlich nur entsorgt werden. Positiv finde ich dabei, dass das Anleitungsbüchlein zuvor schadlos herausgetrennt werden kann.  
 Insgesamt gefällt mir ArchiTek'gut als originelles und kreatives Geschenk - eine inspirierende Verbindung von Grafikdesign und Architektur.